

|                    |  |               |  |
|--------------------|--|---------------|--|
| Adı ve Soyadı :    |  | Aldığı Puan : |  |
| Sınıf ve Okul No : |  |               |  |

**A. Aşağıda verilen boşluklara uygun kelimeleri yerleştiriniz. (20 Puan)**

|             |           |       |       |                      |
|-------------|-----------|-------|-------|----------------------|
| Akış şeması | Algoritma | Sahne | Kukla | Blok Temelli Kodlama |
|-------------|-----------|-------|-------|----------------------|

- 1- ..... , belli bir problemi çözmek veya belirli bir amaca ulaşmak için tasarlanan yoldur.
- 2- ..... , söz dizimi yerine hazır görsel bloklar halinde gelen programlama ifadelerinin “sürükle-bırak” yoluyla yerleştirilerek yazılımların geliştirilmesini sağlar.
- 3- Scratch programında proje oluştururken kullanan karakterlere ..... denir.
- 4- Bir problemin çözümüne yönelik izlenecek yöntemlerin şekil ve sembollerle ifade edilmesine ..... denir.
- 5- Scratch programında tüm programın ve hareketlerin görüldüğü beyaz alana ..... denir.

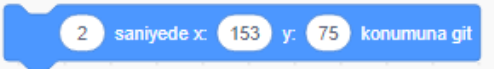
**B. Aşağıdaki test sorularını cevaplayınız. (80 puan)**

1. Scratch programında hazırlanan çalışmaları kaydetmek için hangi menü kullanılır?

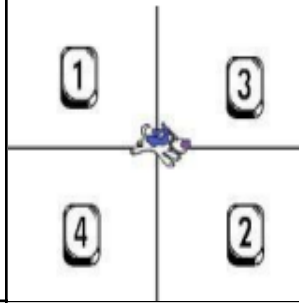
- a) Dosya > Bilgisayarımdan Yükle
- b) Düzenle > Bir adımlık kurulum
- c) Dosya > Bilgisayarıma Kaydet
- d) Paylaş > Bu projeyi internette paylaş

5.  komutunun görevi aşağıdakilerden hangisidir?

- a) Komut bloklarını tekrarlatır.
- b) Komutları istenilen süre kadar bekletir.
- c) Yeşil bayrağa tıkladığında bu blok altında sıralanmış kod kümesini çalıştırır.
- d) Bütün kod kümelerini durdurur.

2.  komutunun görevi aşağıdakilerden hangisinde yanlış verilmiştir?

- a) Karakteri 2 saniye belirtilen konuma götürür.
- b) Karakteri “x:153” koordinatına taşır.
- c) Karakteri “y: 75” koordinatına taşır.
- d) Karakteri 2 kere “x:153”, “y:75” koordinatına götürür.

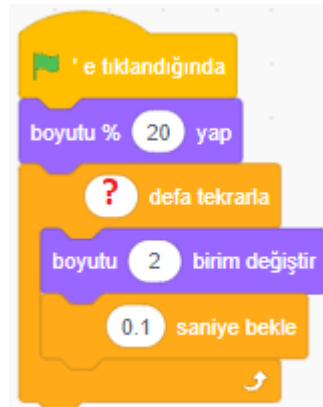


6. Karakterimiz koordinat düzleminde (-125,-32) koordinatlarına gittiğinde, şekilde belirtilen rakamlardan hangisinin olduğu bölgede yer alır?

- a) 1    b) 2    c) 3    d) 4

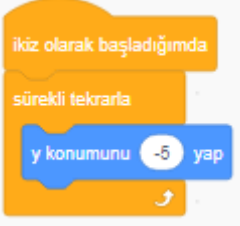
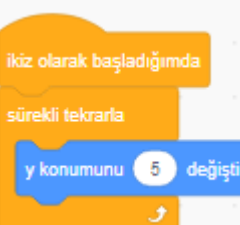
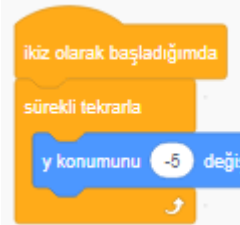
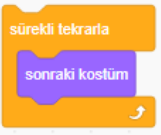
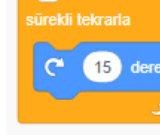
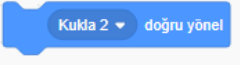
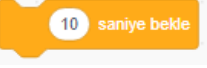
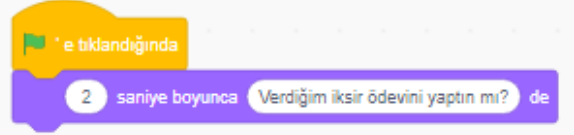
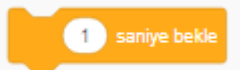
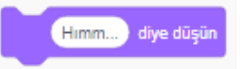
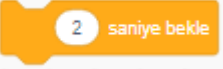
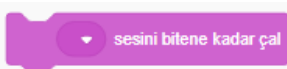
3. Sahneye bilgisayarda daha önce kaydettiğimiz bir karakteri eklemek için aşağıdakilerden hangisi kullanılır?

- a) 
- b) 
- c) 
- d) 



7. Yandaki kod bloklarında ? işareti ile boş bırakılmış kutucuğa kaç yazılırsa usta kayakçının son boyutu %60'a ulaşır?

- a) 10    b) 20
- c) 30    d) 40

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>4. Yanda verilen düğmenin görevi aşağıdakilerden hangisidir?</b></p> <p>a) Komut bloklarını tekrarlatır.<br/>b) Komutları istenilen süre kadar bekletir.<br/>c) Sahneyi tam ekran görünümüne getirir.<br/>d) Animasyonun çalışmasını sağlar.</p>                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <p><b>8. Kar kuklasının oluşturulan ikizlerinin yukarıdan aşağıya doğru inmesini sağlayan kod blokları hangisidir?</b></p> <p>a) </p> <p>b) </p> <p>c) </p> <p>d) </p> | <p><b>14. ve 15. soruları resme göre cevaplayınız.</b></p> <p></p> <p><b>14. balığın kenara gelince geri dönmesini sağlayan kod nedir?</b></p> <p>a) x y konumuna git<br/>b) Kenara geldiyse sek<br/>c) x'i 4 değiştir<br/>d) Tümünü durdur</p> <p><b>15. Köpekbalığının sürekli ağzını açıp kapatıyormuş gibi görünmesini istiyorsak kullanmamız gereken kod bloğu hangisidir?</b></p> <p>a) </p> <p>b) </p> <p>c) </p> <p>d) </p> |
| <p></p> <p><b>9. Yandaki resimde işaretli olan teleferiğin sola doğru hareket etmesi için aşağıdaki kod bloğunda hangi değerlerin değişmesi gerekir?</b></p> <p>a) x değeri -100 yapılmalıdır. b) y değeri -100 yapılmalıdır<br/>c) x değeri 280 yapılmalıdır. d) y değeri 180 yapılmalıdır.</p>                                                                                                                           | <p></p> <p><b>16. Sihirbaz kuklasının yukarıdaki kod bloğundaki komutları çalışırken Elf'in cevap vermemesi için kullanılması gereken kod bloğu hangisidir?</b></p> <p>a) </p> <p>b) </p> <p>c) </p> <p>d) </p>                                                                                                                                                                                                               |
| <p></p> <p><b>10. Komutunda ses bulunmamasının sebebi nedir?</b></p> <p>a) Kostümler bölümünde ses olmaması<br/>b) Sesler bölümünde ses eklenmemiş olması<br/>c) Kuklaya ses eklenememesi<br/>d) Kuklanın ses için uygun kostümü olmaması</p>                                                                                                                                                                             | <p></p> <p><b>17. Yukarıdaki kod blokları çalıştırıldığında ekranda hangi sayı <u>gözükmmez</u>?</b></p> <p>a) 2 b) 7 c) 9 d) 11</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <p><b>11. Aşağıdakilerden hangi blok temelli programlama uygulamalarından değildir?</b></p> <p>a) Mblock b) Scratch c) Kodla Büyü d) Small Basic</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <p></p> <p><b>18. Scratch uygulamasında kod bloklarında bulunur? hangi</b></p> <p>a) Hareket b) Görünüm c) Kontrol d) Olaylar</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

|                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                       |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>12. Scratch uygulamasında “konuşma balonları” hangi kod bloklarında bulunur?</b><br>a) Hareket      b) Görünüm      c) Ses      d) Olaylar                                    | <b>19. Koordinat sisteminin yukarı-aşağı yani dikey olan eksenine ne denir?</b><br>a) x      b) y      c) z      d) t |
| <b>13. Sahnede bulunan Scratch karakterimiz (kuklamız) hangi (x,y) noktasına geldiğinde sahnede gözükmez?</b><br>a) (300,250)      b) (0,0)      c) (240,180)      d) (-50,-100) | <b>20. Koordinat sisteminin sağa-sola yani yatay olan eksenine ne denir?</b><br>a) x      b) y      c) z      d) t    |

Başarılar Dilerim 😊